

**DENGAN GAMES
PEMBELAJARAN GRAMMAR BERBASIS AUTONOMOUS
(REVIEW HASIL PENELITIAN)**

Sri Surachmi

FKIP Progdi Pendidikan Bahasa Inggris
Universitas Muria Kudus
e-mail:afafiffaiqasma_z@yahoo.com

ABSTRACT

This study investigated whether games affected the effectiveness of grammar learning and made students autonomous learners. It was an experimental research using post test-only control group with two groups of participants undertaking a test. One group had games in the background and the second had no games. The participants were students taking grammar 3. It was hypothesized that there would be significant differences of student's performance in learning grammar between games and no games. The result showed that the games group performed slightly better than no games group although both did not give good mark. It was shown in this research the uses of games supported the students to study, practice, and review the grammar material autonomously.

Keywords: *games, autonomous, pembelajaran grammar*

PENDAHULUAN

Pada dasarnya, rencana kegiatan mengajar yang dirancang oleh dosen sangat penting artinya dalam proses belajar mengajar, sebab Irawan&Malati (1994), misalnya, percaya bahwa (1) rencana mengajar tersebut menjembatani apa yang akan diajarkan (ilmu pengetahuan) dan subyek yang menerima ilmu pengetahuan (siswa); (2) rencana tersebut mempengaruhi bentuk proses belajar mengajar (the course of instruction), dan ini berarti (3) rencana mengajar sangat menentukan sukses tidaknya proses belajar mengajar.

Perlu kita pahami bahwa proses belajar mengajar di sekolah dan universitas adalah cara penyampaian pengetahuan dari guru ke siswa atau dari dosen ke mahasiswa dengan cara yang khusus. Ilmu pengetahuan yang disampaikan dosen harus benar-benar dipahami oleh mahasiswa. Dengan demikian penyampaian ilmu pengetahuan di perguruan tinggi berbeda dengan penyampaian seperti pada media masa. Seorang dosen harus memastikan bahwa materi yang diajarkan dipahami dan diingat oleh mahasiswa (Rondonuwu, 2006).

Seiring dengan pengembangan metode pembelajaran di perguruan tinggi yang berbasis *autonomous learning*, pembelajaran grammar pun senantiasa mengalami

pembaharuan agar dapat meningkatkan prestasi mahasiswa dan pemahaman mahasiswa dalam mata kuliah grammar. Sejauh ini, banyak orang mengatakan bahwa mengajar grammar tidak membantu mahasiswa membuat sedikit kesalahan sebaliknya membuat begitu banyak kesalahan dalam penulisan. Disamping itu, grammar itu membosankan karena hanya merupakan area pengetahuan sekumpulan bentuk-bentuk kata yang tak berarti.

Metode pembelajaran grammar yang berbasis *autonomous learning* dengan menggunakan teknik games akan nampak menjawab mitos atau tantangan yang selama ini tertanam. Mitos bahwa grammar itu membosankan dan sulit dipelajari akan mungkin teratasi dengan games. Oleh karena itu, agar pengajaran grammar menjadi efektif, bermanfaat, dan menarik, pengajar seharusnya menggunakan teknik games yang menyenangkan dan dikemas secara baik di kelas.

PEMBELAJARAN GRAMMAR

Banyak dari kita tidak pernah memahami pentingnya grammar atau bahkan tidak peduli (www.englishclub.com/esl-games/index.html). Hanya beberapa yang mengerjakan latihan-latihan grammar yang ditugaskan karena diperlukan atau mungkin kita tidak ingin menemui kesulitan. Ini sangat menyedihkan karena grammar bukan sekedar mekanisme bahasa. *Special Note: We kept our flashcards in canvas-style pencil holders that we put in each child's binder* (www.englishclub.com/esl-games/index.html).

Pengajaran grammar sering dianggap sebagai aktivitas formal berdasarkan struktur semata. Akan tetapi setelah adanya integrasi sumber-sumber dan teknik-teknik yang didasarkan pada aktivitas communicative, pengajaran grammar memperoleh wawasan baru. Pada pengajaran grammar, perpaduan sumber-teknik sering dimodifikasi untuk kesesuaian structure-discourse dan jika dikembangkan dengan baik akan digunakan secara efektif untuk semua tingkat pelajaran grammar. Agar pelajaran grammar efektif, bermanfaat dan menyenangkan pengajar seharusnya menggunakan beberapa teknik yang berkembang baik dan menyenangkan di kelas. Misalnya sumber-sumber dan teknik-teknik yang terpadu diantaranya aplikasi lagu, puisi, games dan problem solving activities.

AUTONOMOUS LEARNING

Dewasa ini, pembelajaran di Perguruan Tinggi bukan lagi bagaimana dosen mengajar dengan baik (teacher centered) sekedar *transfer of knowledge*, tetapi bagaimana mahasiswa bisa belajar dengan baik dan berkelanjutan (student centered learning). Hal tersebut sejalan dengan empat pilar pendidikan (life long learning) yang disarankan the International Bureau of Education (the International Commission on Education for the 21st Century), UNESCO: *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together*.

Masluri (2006) mengatakan bahwa secara umum mahasiswa tidak belajar secara kontinyu, hanya saat akan ujian saja, sehingga penguasaan materi kurang karena evaluasi belajar hanya didasarkan pada hasil tes atau ujian. Selain itu, mahasiswa sukar diajak diskusi dan pasif untuk membaca literatur sebab bahasa literatur tidak dapat dipahami, materi ajar tidak kontekstual, tidak terlatih mrngkomunikasikan pikiran, dan pembelajaran lebih bersifat informasi tidak merangsang diskusi. Maka dari itu perlu adanya pengembangan metode pembelajaran.

Little (2000) mengatakan bahwa 'autonomy (as the freedom to learn) combines with dependence (as biological imperative to interact) to generate communicative processes'. Menurutnya bekerja sendiri mungkin bukan merupakan cara terbaik untuk belajar secara autonomous, and juga mungkin tidak sesuai dengan gaya dan strategi yang dipilih pembelajar. Menurut Tang (1996 dalam Little) hal tersebut juga tidak akan mungkin kondusif untuk memperdalam pembelajaran.

Kemampuan pembelajaran seseorang merupakan kemampuan mengukur pembelajaran untuk mengevaluasi keefektifitasan maupun sebagai pedoman untuk memperdalam pengajaran. Seperti yang Holec (1980 dalam Little) katakan, '*The learner does not define his needs a priori, but works them out empirically as he goes along.*' Keefektifitasan pengukuran sendiri dijelaskan secara detail oleh Nunan (1996: 21) bahwa, '*Autonomy is enhanced when learners are encouraged to self-monitor and self-assess.*'

Brindley (1989 dalam Nunan) menyebutkan ada lima pengukuran sendiri. Pertama, pembelajar punya tanggung jawab besar untuk pengukuran kemajuan dan kecakapannya; kedua membiarkan pembelajar mengenal kelemahan dan kekuatannya; ketiga membiarkan mereka membandingkan tingkat yang ada dengan tingkat yang mereka harapkan

memperolehnya; keempat menolong mereka lebih termotivasi; dan yang terakhir membantu mereka mengembangkan kriteria untuk memonitor kemajuan mereka.

GAMES

Games memberikan manfaat yang berharga bagi latihan grammar secara luas. Games memotivasi dan menantang. Siswa dapat menyesuaikan discourse dengan konteks games. Sehingga menciptakan konteks pemakaian bahasa yang bermakna dan meningkatkan kerjasama serta kompetisi di kelas. Jadi, ide-ide yang berbobot dan berpotensi serta pembelajaran yang berhasil, menyenangkan, dan antusias akan muncul.

Menurut Martha Langleling and Casey Malarcher dalam Dqaqi (2007), games sangat bermanfaat pada EFL. Pentingnya games dapat dirangkum sebagai berikut.

***Affective:** lowers the affective filter, encourages creative and spontaneous use of language, promotes communicative competence, and motivates and it is fun.*

***Cognitive:** reinforces, reviews and extends, focuses on grammar communicatively.*

***Class dynamics:** student-centered, builds class cohesion, promotes healthy competition, fosters class participation.*

***Adaptability:** easily adjusted for age, level and interests.*

The four skills can be integrated.

Menggunakan games dalam pembelajaran grammar membantu mengajar keahlian speaking maupun listening. Grammar dan vocabulary dapat direview melalui games yang juga mampu mengikutsertakan siswa-siswa yang pemalu. Games dapat menciptakan lingkungan bebas-keingintahuan dan membangun critical-thinking secara autonomous.

APLIKASI GAMES BERBASIS AUTONOMOUS LEARNING PADA PEMBELAJARAN GRAMMAR

Menurut Lee Su Kim (1979:3 pada [www.udel.edu/eli/2006P4L/aziz2.pdf-30k-view as html](http://www.udel.edu/eli/2006P4L/aziz2.pdf-30k-view-as.html)) games dapat digunakan:

Pada awal : dilakukan untuk memotivasi warming-up.

Pada akhir : dipertimbangkan sebagai penutup atau pengisi.

Di tengah : dianggap sebagai penyalur atau pendobrak.

Lebih lanjut lagi Kim menjelaskan bahwa kita harus punya kriteria sebelum mengimplementasikan games misalnya kita dapat menjamin games mencapai hasil yang optimal. Sebagai contoh games harus cocok dengan objektivitas pelajaran; memotivasi and

menarik; cocok dengan tingkat, usia, dan budaya pembelajar; dan tidak harus bersifat offensive.

Tyson (2000, dalam Dqaqi) menambahkan kriteria dalam menyeleksi games antara lain bahwa games harus lebih banyak bukan sekedar menyenangkan. Games juga seharusnya membangun kompetisi sehat; melibatkan dan menarik perhatian semua siswa; mendorong siswa fokus pada pemakaian bahasa daripada pada bahasa itu sendiri; memberi kesempatan pada siswa untuk mempelajari; dan mempraktekkan dan mengulang materi bahasa.

Seiring dengan kriteria di atas, aplikasi games pada pembelajaran grammar yang nantinya berfokus pada pembelajaran yang autonomous akan lebih relevan dan dapat dimengerti daripada bentuk-bentuk grammar semata. Oleh karena itu, studi ini mencoba untuk menemukan: (1) pengaruh games pada pembelajaran grammar terhadap prestasi grammar mahasiswa, (2) apakah games membuat mahasiswa menjadi pembelajar yang autonomos, (3) apa reaksi mahasiswa ketika mereka mempelajari grammar menggunakan games.

METODOLOGI

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen murni. Sehingga, desain yang dipakai dalam penelitian ini adalah post test-only control group, di mana terdapat kelompok treatment dan kelompok kontrol.

Variabel

Ada dua variable dalam penelitian ini. Variable bebas berupa background games. Ada dua level yaitu dengan games dan tanpa games. Variabel terikat merupakan skor test grammar yang diperoleh setelah treatment dilakukan untuk melihat pengaruh games pada pembelajaran grammar.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris semester 3 tahun ajaran 2005/2006 yang mengambil mata kuliah grammar 3 di Universitas Muria Kudus. Grammar 3 biasanya ditawarkan pada semester ke-tiga tiap tahun ajaran. Grammar 3 merupakan kelanjutan dari Grammar 2. Dua SKS dialokasikan untuk Grammar 3 ini

setiap minggunya. Mahasiswa Progdil PBI Universitas Muria Kudus yang mengikuti mata kuliah grammar 3 ada 242 mahasiswa yang terdiri dari 6 kelas (49 di kelas III A, 45 di kelas III B, 48 di kelas III C, 28 di kelas III D, 42 di kelas III E, 30 di kelas III F).

Peneliti mendesain menjadi dua kelompok yang pengambilan sampelnya dilakukan dengan metode cluster random sampling. Sampel yang diambil adalah kelas B sebagai kelompok treatment (kelompok games) dengan jumlah mahasiswa 47. Sedangkan kelas E adalah sebagai kelompok kontrol (kelompok tanpa games) dengan jumlah mahasiswa 45. Semua kelompok mempelajari materi grammar yang sama.

Materi Grammar

Empat materi yang sesuai dengan silabus untuk Grammar 3 dipilih untuk materi yang akan diberikan pada mahasiswa. Dalam satu semester ada delapan materi perkuliahan. Oleh karena penelitian hanya dilakukan sampai tengah semester, jadi hanya ada empat materi pertama yang disampaikan. Keempat materi tersebut adalah *tenses*, *infinitives*, *gerunds*, dan *complements*. Setiap materi diberikan tiap minggu kecuali materi *tenses* sampai tiga kali pertemuan.

Games

Ada enam teknik games yang peneliti pakai yaitu, mime games, the memory games, fortune cookies, concentration, match games, and invention games. Mime games, the memory games, fortune cookies dipakai untuk materi *tenses* lebih rincinya mime games untuk materi present tense, the memory games untuk materi past tense dan fortune cookies untuk future tense. Kemudian, concentration dan match game diaplikasikan untuk materi *infinitives* dan *gerunds*; sedangkan materi *complements* menggunakan mime games and invention games. Keenam games ini diambil sesuai dengan materinya dari buku-buku yang disusun oleh Woodward, Granger, Hadfield dan Watcyn yang kemudian sedikit ada modifikasi.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, dan kuesioner. Instrumen tes dipakai untuk menjawab rumusan masalah pertama, sementara kuesioner untuk menjawab rumusan masalah kedua.

Untuk menguji reliabilitas tes, diadakan tes uji coba yang dilaksanakan pada kelas F dengan jumlah mahasiswa 30. Sedangkan validitas tes diukur dengan validitas content yang menunjukkan bahwa tes yang digunakan adalah valid.

Kuesioner dalam penelitian ini diberikan kepada mahasiswa dari kelompok eksperimen, yaitu mereka yang mendapatkan pengajaran grammar dengan teknik games. Kuesioner untuk mahasiswa terdiri dari 10 pertanyaan tertutup yang diberikan kepada 45 mahasiswa. Kuesioner diberikan untuk mengetahui pendapat mahasiswa mengenai pembelajaran Grammar baik yang menggunakan games maupun tidak.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan one-shot experiment yang dilaksanakan sebanyak enam kali yang dilakukan seminggu sekali. Penelitian dimulai pada awal bulan September sampai akhir bulan Oktober pada periode setelah tengah semester. Treatment diberikan pada masing-masing kelompok subjek kemudian perubahan-perubahan tingkah laku mereka diukur.

Untuk mengetahui apakah ada perbedaan signifikan antara mean kelompok treatment dan mean kelompok kontrol, maka hipotesis yang dipakai yaitu:

Ho : Hal ini berarti bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara mahasiswa yang mendapat latar belakang games dan yang tidak mendapat games.

Ha : Ini berarti bahwa terdapat perbedaan antara mahasiswa yang mendapat latar belakang games dan yang tidak mendapat games.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengukur objektif 1, data dianalisa menggunakan T-test, dengan variable bebas games yang terdiri dari dua level yaitu dengan games dan tanpa games. Sedangkan, variable terikatnya berupa skor tes yang diperoleh setelah treatment. Kemudian, korelasi Pearson digunakan untuk mengukur objektif 2 dan 3.

Berikut ini akan dipaparkan analisa data dari hasil tes grammar dan hasil kuesioner.

Pengaruh Games Pada Pembelajaran Grammar

Setelah kedua kelompok diberikan perlakuan yang berbeda dalam hal pemberian teknik games, berikut adalah tabel yang menunjukkan rata-rata (mean) dan deviasi standar dari dua kelompok tersebut.

Tabel 1. Rata-rata dan Deviasi Standar dari Dua Kelompok

Jenis	Jumlah Subjek	Rata-rata	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Deviasi Standar
Games	42	45	27,5	80	11,62
Tanpa games	45	44,8	25	70	8,66

Dari hasil penghitungan yang bisa dilihat pada table di atas dan lebih lengkapnya pada lampiran, diketahui mean kelompok treatment adalah 45, di mana nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendah adalah 27,5. Sedangkan standar deviasi kelompok treatment diketahui sebesar 11,62. Hal ini menunjukkan kalau hasil uji Grammar mahasiswa yang mendapat games berada pada kriteria kurang.

Sementara penghitungan pada kelompok kontrol diketahui bahwa mean kelompok kontrol sebesar 44,8, di mana nilai tertinggi adalah 70 dan nilai terendah adalah 25. Standar deviasi kelompok kontrol yaitu sebesar 8,66. Data ini menunjukkan kalau hasil uji Grammar mahasiswa yang tidak mendapat games juga berada pada kriteria kurang, sama dengan kelompok treatment di mana mean kedua kelompok juga hampir sama, yaitu kelompok treatment adalah 45, dan kelompok kontrol adalah 44,8.

Tabel 2. T-Test

db	t-tabel	t_0	Sig.
85	3,46	0,009	0,0001

Dari table di atas dapat kita ketahui bahwa penghitungan t-test di sini yaitu pada level signifikan 0,0001 dari Db 85. Jika t_0 sama atau lebih besar daripada t-tabel, maka hipotesis yang mengatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil uji Grammar pada mahasiswa yang mendapat games dan yang tidak mendapat games tertolak. Sedangkan jika t_0 lebih kecil dari t-tabel, maka hipotesis tersebut di atas diterima. Dari hasil penghitungan data diketahui bahwa t_0 adalah 0,009 dan t-tabel 3,46. Sehingga, t tabel lebih besar daripada t_0 . Jadi hipotesis yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara mahasiswa yang mendapat latar belakang games dan yang tidak mendapat games diterima. Sedangkan hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan antara mahasiswa yang mendapat latar belakang games dan yang tidak mendapat games ditolak.

Sikap Mahasiswa terhadap Pembelajaran grammar dengan Games

Untuk menemukan bagaimana games mempengaruhi hasil tes dari subjek yang diteliti, kuesioner diberikan kepada mahasiswa dan dianalisa menggunakan korelasi Pearson. Hasil-hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Ada korelasi positif dan signifikan antara tingkat kesenangan subjek terhadap games pada pembelajaran grammar dan keseriusan subjek terhadap pembelajaran grammar selama games diterapkan [$r(42) = .51, p = .001$]. Lebih banyak subjek yang senang terhadap games, lebih banyak subjek yang serius terhadap pembelajaran grammar selama games diterapkan.
2. Ada korelasi positif dan signifikan antara tingkat kesenangan subjek terhadap games pada pembelajaran grammar dan besarnya peran games dalam memotivasi belajar subjek terhadap grammar [$r(42) = .44, p = .003$]. Lebih banyak subjek senang terhadap games, peran games dalam memotivasi belajar subjek terhadap grammar akan lebih besar.
3. Ada korelasi positif dan signifikan antara tingkat pengaruh games terhadap kemandirian belajar dan keseriusan subjek terhadap pembelajaran grammar selama games diterapkan [$r(42) = .34, p = .026$]. Lebih tinggi pengaruh games terhadap kemandirian belajar, lebih banyak subjek yang serius terhadap pembelajaran grammar selama games diterapkan.
4. Ada korelasi positif dan signifikan antara tingkat pengaruh games terhadap kemandirian belajar dan besarnya peran games dalam memotivasi belajar subjek terhadap grammar [$r(42) = .34, p = .025$]. Lebih tinggi pengaruh games terhadap kemandirian belajar, lebih banyak peran games dalam memotivasi belajar subjek terhadap grammar.
5. Ada korelasi positif dan signifikan antara tingkat keseriusan subjek terhadap pembelajaran grammar selama games diterapkan dan besarnya peran games dalam memotivasi belajar subjek terhadap grammar [$r(42) = .59, p = .000$]. Lebih banyak subjek yang serius terhadap pembelajaran grammar selama games diterapkan, lebih banyak peran games dalam memotivasi belajar subjek terhadap grammar.
6. Ada korelasi positif dan signifikan antara tingkat keseriusan subjek terhadap pembelajaran grammar selama games diterapkan dan keseriusan subjek terhadap pembelajaran grammar setelah games diterapkan [$r(42) = .41, p = .006$]. Lebih banyak

subjek yang serius terhadap pembelajaran grammar selama games diterapkan, lebih banyak subjek yang serius terhadap pembelajaran grammar setelah games diterapkan.

7. Ada korelasi positif dan signifikan antara tingkat perhatian subjek terhadap pembelajaran grammar saat materi grammar disampaikan dengan games dan besarnya peran games dalam memotivasi belajar subjek terhadap grammar [$r(42) = .42, p = .006$]. Lebih banyak subjek yang perhatian terhadap pembelajaran grammar saat materi grammar disampaikan dengan games, lebih banyak peran games dalam memotivasi belajar subjek terhadap grammar.
8. Ada korelasi positif dan signifikan antara tingkat perhatian subjek terhadap pembelajaran grammar saat materi grammar disampaikan dengan games dan keseriusan subjek terhadap pembelajaran grammar setelah games diterapkan [$r(42) = .50, p = .001$]. Lebih banyak subjek yang perhatian terhadap pembelajaran grammar saat materi grammar disampaikan dengan games, lebih banyak subjek yang serius terhadap pembelajaran grammar setelah games diterapkan.
9. Ada korelasi positif dan signifikan antara tingkat perhatian subjek terhadap pembelajaran grammar saat materi grammar disampaikan dengan games dan perhatian subjek terhadap materi grammar setelah games diterapkan [$r(42) = .40, p = .009$]. Lebih banyak subjek yang perhatian terhadap pembelajaran grammar saat materi grammar disampaikan dengan games, lebih banyak pula subjek yang perhatian terhadap materi grammar setelah games diterapkan.
10. Ada korelasi positif dan signifikan antara tingkat besarnya peran games dalam memotivasi belajar subjek terhadap grammar dan keseriusan subjek terhadap pembelajaran grammar setelah games diterapkan [$r(42) = .49, p = .001$]. Lebih banyak peran games dalam memotivasi belajar subjek terhadap grammar, lebih banyak subjek yang serius terhadap pembelajaran grammar setelah games diterapkan.
11. Ada korelasi positif dan signifikan antara tingkat besarnya peran games dalam memotivasi belajar subjek terhadap grammar dan perhatian subjek terhadap materi grammar setelah games diterapkan [$r(42) = .44, p = .004$]. Lebih banyak peran games dalam memotivasi belajar subjek terhadap grammar, lebih banyak pula subjek yang perhatian terhadap materi grammar setelah games diterapkan.

12. Ada korelasi positif dan signifikan antara tingkat keseriusan subjek terhadap pembelajaran grammar setelah games diterapkan dan perhatian subjek terhadap materi grammar setelah games diterapkan [$r(42) = .32, p = .037$]. Lebih banyak subjek yang serius terhadap pembelajaran grammar setelah games diterapkan, lebih banyak subjek yang perhatian terhadap materi grammar setelah games diterapkan.

Berdasarkan hasil yang didiskripsikan di atas, dapat ditarik kesimpulan berikut ini.

1. Saat pembelajaran grammar berlangsung:
 - (a) Kesenangan subjek terhadap games pada pembelajaran grammar secara positif berhubungan dengan keseriusan subjek terhadap pembelajaran grammar selama games diterapkan.
 - (b) Kesenangan subjek terhadap games pada pembelajaran grammar secara positif berkaitan dengan besarnya peran games dalam memotivasi belajar subjek terhadap grammar.
 - (c) Pengaruh games terhadap kemandirian belajar secara positif berkaitan dengan keseriusan subjek terhadap pembelajaran grammar selama games diterapkan.
 - (d) Pengaruh games terhadap kemandirian belajar secara positif berkaitan dengan besarnya peran games dalam memotivasi belajar subjek terhadap grammar.
 - (e) Keseriusan subjek terhadap pembelajaran grammar selama games diterapkan secara positif berkaitan dengan besarnya peran games dalam memotivasi belajar subjek terhadap grammar.
 - (f) Keseriusan subjek terhadap pembelajaran grammar selama games diterapkan secara positif berhubungan dengan keseriusan subjek terhadap pembelajaran grammar setelah games diterapkan.
 - (g) Perhatian subjek terhadap pembelajaran grammar saat materi grammar disampaikan dengan games secara positif berhubungan dengan besarnya peran games dalam memotivasi belajar subjek terhadap grammar.
 - (h) Perhatian subjek terhadap pembelajaran grammar saat materi grammar disampaikan dengan games secara positif berhubungan dengan keseriusan subjek terhadap pembelajaran grammar setelah games diterapkan.

- (i) Perhatian subjek terhadap pembelajaran grammar saat materi grammar disampaikan dengan games secara positif berkaitan dengan perhatian subjek terhadap materi grammar setelah games diterapkan.
- 2. Setelah pembelajaran grammar berlangsung:
 - (a) Besarnya peran games dalam memotivasi belajar subjek terhadap grammar secara positif berhubungan dengan keseriusan subjek terhadap pembelajaran grammar setelah games diterapkan.
 - (b) Besarnya peran games dalam memotivasi belajar subjek terhadap grammar secara positif berhubungan dengan perhatian subjek terhadap materi grammar setelah games diterapkan.
 - (c) Keseriusan subjek terhadap pembelajaran grammar setelah games diterapkan secara positif berhubungan dengan perhatian subjek terhadap materi grammar setelah games diterapkan.

Reaksi mahasiswa ketika Mereka Mempelajari Grammar Menggunakan Games

Untuk mengetahui sikap mahasiswa terhadap proses pembelajaran grammar yang menerapkan games, berikut adalah analisis kuesioner.

Item 1

Tabel 3 di bawah ini menyajikan data subjek terhadap pertanyaan kuesioner nomer 1, yaitu: Saat pembelajaran grammar berlangsung, apakah anda menyadari akan pembelajaran grammar yang menerapkan games?

Tabel 3. Kesadaran subjek akan keberadaan pembelajaran grammar dengan games

Kelompok	Sangat sadar	Sadar	Agak sadar	Tidak sadar
Eksperimen	5 12%	32 76,2%	4 9,5%	1 2,3%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa sebesar 76,2% mahasiswa sadar akan games yang diterapkan dalam pembelajaran grammar. Sekitar 12% bahkan sangat sadar dengan hal tersebut, sedangkan 9,5% agak sadar. Hanya 2,3% mahasiswa yang tidak sadar terhadap games yang diterapkan dalam pembelajaran grammar. Analisa korelasi Pearson tidak menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara tingkat kesadaran subjek akan keberadaan pembelajaran grammar dengan games dengan item-item yang lain.

Item 2

Tabel 4 di bawah ini menyajikan data subjek terhadap pertanyaan kuesioner nomer 2:

Apakah games pada pembelajaran grammar menyenangkan bagi anda?

Tabel 4. Kesenangan subjek terhadap games pada pembelajaran grammar

Kelompok	Sangat senang	Senang	Agak senang	Tidak senang
Eksperimen	4 9,5%	29 69,1%	9 21,4%	0 0%

Dari tabel 4 diketahui sejumlah 9,5% mahasiswa sangat senang akan penerapan games. Sedangkan sejumlah 69,1% menyatakan senang dan hanya 21,4% yang agak senang dengan pembelajaran grammar menggunakan games. Tak satupun mahasiswa yang merasa tidak senang dengan adanya games pada pembelajaran grammar.

Item 3

Tabel 5 di bawah ini menyajikan data subjek terhadap pertanyaan kuesioner nomer 3:

Apakah games mempengaruhi kemandirian anda ketika anda harus belajar mandiri grammar?

Tabel 5. Pengaruh games terhadap kemandirian belajar

Kelompok	Sangat mempengaruhi	Mempengaruhi	Agak mempengaruhi	Tidak mempengaruhi
Eksperimen	7 16,7%	26 61,9%	8 19%	1 2,4%

Dilihat dari sisi kemandirian belajar, ternyata sebanyak 16,7% mahasiswa sangat terpengaruh oleh games yang diterapkan ketika mereka harus belajar mandiri. Sedangkan 61,9% mahasiswa menyatakan bahwa games mempengaruhi mereka belajar mandiri grammar. Sejumlah 19% mahasiswa agak terpengaruh untuk belajar mandiri, dan hanya 2,4% mahasiswa yang tidak terpengaruh games untuk belajar mandiri.

Item 4

Tabel 6 di bawah ini menyajikan data subjek terhadap pertanyaan kuesioner nomer 4:

Seriuskah anda ketika pembelajaran grammar menggunakan games?

Tabel 6. Keseriusan subjek terhadap pembelajaran grammar selama games digunakan

Kelompok	Sangat serius	Serius	Agak serius	Tidak serius
Eksperimen	4 9,5%	25 59,5%	13 31%	0 0%

Berkenaan dengan keseriusan mahasiswa terhadap games yang diterapkan, dari tabel 6 terlihat bahwa semua mahasiswa cukup serius dengan perkuliahan meski dengan derajat keseriusan yang berbeda-beda. Sebagian besar mahasiswa, yaitu 59,5% serius ketika pembelajaran grammar dengan games diterapkan. Sedangkan 31% mahasiswa menyatakan agak serius dan hanya 9,5% yang sangat serius.

Item 5

Tabel 7 di bawah ini menyajikan data subjek terhadap pertanyaan kuesioner nomer 5: Seberapa banyak perhatian anda terhadap pembelajaran grammar ketika materi-materi grammar disampaikan dengan games?

Tabel 7. Perhatian subjek terhadap pembelajaran grammar saat materi grammar disampaikan dengan games

Kelompok	Sangat perhatian	Perhatian	Agak perhatian	Tidak perhatian
Eksperimen	8 19%	29 69,1%	4 9,5%	1 2,4%

Lebih dari separuh mahasiswa, yaitu 69,1% menyatakan perhatian terhadap materi grammar yang disajikan dengan games. Berikutnya sebanyak 19% sangat perhatian dan 9,5% agak perhatian dengan penyajian materi dengan games. Hanya 2,4% mahasiswa yang tidak perhatian terhadap pembelajaran grammar dengan games.

Item 6

Tabel 8 di bawah ini menyajikan data subjek terhadap pertanyaan kuesioner nomer 6: Setelah pembelajaran grammar, apakah anda menyadari games menumbuhkan kemandirian belajar anda?

Tabel 8. Kesadaran subjek akan games yang menumbuhkan kemandirian belajar setelah pembelajaran grammar

Kelompok	Sangat sadar	Sadar	Agak sadar	Tidak sadar
Eksperimen	3 7,1%	32 76,2%	7 16,7%	0 0%

Dari tabel 6, diketahui sebanyak 76,2% mahasiswa sadar kalau penggunaan games menumbuhkan kemandirian belajar grammar bagi mereka. Sedangkan 16,7% agak sadar dengan hal tersebut, dan 7,1% mahasiswa sangat sadar dengan kemandirian yang ditumbuhkan dengan pemberian games pada pembelajaran grammar. Tak satupun mahasiswa yang tidak sadar akan hal tersebut.

Item 7

Tabel 9 di bawah ini menyajikan data subjek terhadap pertanyaan kuesioner nomer 7: Apakah games sangat membantu anda mengulangi kembali materi grammar?

Tabel 9. Bantuan games terhadap subjek dalam mengulang kembali materi grammar

Kelompok	Sangat membantu	Membantu	Agak membantu	Tidak membantu
Eksperimen	8 19%	24 57%	8 19%	2 5%

Meskipun games dirasa menumbuhkan kemandirian belajar mahasiswa, tetapi hanya 57% yang merasa terbantu untuk mengulangi kembali materi grammar dengan adanya ini. Sedangkan sebanyak 19% mahasiswa sangat terbantu dan 19% mahasiswa yang lain agak terbantu untuk mengulang grammar. Dan 5% mahasiswa tidak terbantu dengan adanya games ketika mereka harus mengulang materi grammar kembali.

Item 8

Tabel 10 di bawah ini menyajikan data subjek terhadap pertanyaan kuesioner nomer 8: Seberapa besar games memotivasi belajar anda terhadap grammar?

Tabel 10. Besarnya peran games dalam memotivasi belajar subjek terhadap grammar

Kelompok	Sangat memotivasi	Memotivasi	Agak memotivasi	Tidak memotivasi
Eksperimen	6 14,3%	23 54,8%	12 28,5%	1 2,4%

Tabel 10 menyajikan bahwa 54,8% mahasiswa termotivasi belajar grammar dengan adanya games. Sedangkan 28,5% mahasiswa agak termotivasi, dan 14,3% sangat termotivasi untuk belajar grammar. Sedangkan sisanya 2,4% merasa kalau games tidak memotivasi mereka untuk belajar grammar.

Item 9

Tabel 11 di bawah ini menyajikan data subjek terhadap pertanyaan kuesioner nomer 9: Seriuskah anda terhadap pembelajaran grammar setelah games diterapkan?

Tabel 11. Keseriusan subjek terhadap pembelajaran games setelah games diterapkan

Kelompok	Sangat serius	Serius	Agak serius	Tidak serius
Eksperimen	6 14,3%	31 73,8%	5 11,9%	0 0%

Dari tabel 11, dapat diketahui bahwa mahasiswa yang serius dengan pembelajaran grammar setelah penerapan games menjadi meningkat. Sebanyak 73,8% mahasiswa serius, 14,3% sangat serius, dan hanya 11,9% yang agak serius dengan pembelajaran grammar setelah penerapan games. Sementara tak satupun mahasiswa yang tidak serius.

Item 10

Tabel 12 di bawah ini menyajikan data subjek terhadap pertanyaan kuesioner nomer 10: Seberapa banyak perhatian anda terhadap materi-materi grammar setelah games diterapkan dalam pembelajaran grammar?

Tabel 12. Perhatian subjek terhadap materi grammar setelah games diterapkan

Kelompok	Sangat perhatian	Perhatian	Agak perhatian	Tidak perhatian
Eksperimen	5 11,9%	34 81%	3 7,1%	0 0%

Perhatian mahasiswa juga mengalami peningkatan setelah penerapan games pada pembelajaran grammar. Sejumlah 81% mahasiswa menyatakan perhatian terhadap materi grammar, 11,9% sangat perhatian, dan 7,1% agak perhatian. Tak ada mahasiswa yang tidak perhatian terhadap materi grammar setelah games digunakan dalam pembelajaran grammar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tak satupun mahasiswa yang merasa tidak senang dengan adanya games pada pembelajaran grammar. Games juga mempengaruhi kemandirian dan keseriusan serta perhatian mereka dalam belajar grammar saat teknik games diterapkan. Penerapan games pada pembelajaran grammar memang benar-benar disadari oleh seluruh mahasiswa terbukti dari hasil di atas menunjukkan bahwa tak satupun mahasiswa yang tidak sadar akan penerapan games pada pembelajaran grammar. Hampir separuhnya merasa terbantu dengan adanya games ketika mereka harus mengulang materi grammar kembali dan memotivasi mereka untuk belajar grammar. Setelah games diterapkan pada pembelajaran grammar hasil menunjukkan bahwa tak satupun mahasiswa yang tidak serius dan tidak perhatian terhadap materi grammar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berkaitan dengan objektif yang di atas, hasil uji Grammar mahasiswa yang mendapat games dan tidak mendapat games berada pada kriteria kurang, sama dengan kelompok treatment di mana mean kedua kelompok juga hampir sama. Perhitungan T-

Test untuk menguji hipotesis juga menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil uji Grammar mahasiswa baik yang mendapat games maupun tidak mendapat games. Walaupun demikian dari hasil kuesioner dapat disimpulkan bahwa penggunaan games memang teknik yang menyenangkan dan mendorong serta memberi kesempatan mahasiswa untuk belajar sendiri (lebih autonomous), berlatih, dan mengulang materi pembelajaran grammar. Mahasiswa mungkin juga perlu waktu banyak untuk lebih melatih ketrampilan dalam memahami dan mengolah latihan-latihan grammar.

Pengaruh aplikasi games terhadap pembelajaran grammar memang tidak berpengaruh pada prestasi grammar mahasiswa. Akan tetapi, secara teoritis penggunaan games akan membangun kompetisi sehat; mendorong siswa fokus pada pemakaian bahasa daripada pada bahasa itu sendiri; dan memberi kesempatan pada siswa untuk mempelajari, mempraktekan serta mengulang materi bahasa. Jadi, bukan sekedar teknik atau metode yang menyenangkan. Sehingga pembelajaran grammar bisa tidak menggunakan games jika mempertimbangkan tidak adanya pengaruh terhadap prestasi grammar mahasiswa.

Peneliti lain dapat membandingkan pembelajaran grammar dengan games dan pembelajaran grammar dengan teknik atau pun metode lain seperti Communicative approach, yang dimungkinkan akan ditemukan adanya perbedaan prestasi grammar mahasiswa yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azar, Betty. *Grammar-Based Teaching: A Practitioner's Perspectives*. Journal TESL-EJ, Volume 11, Number 22, September 2007.
- Dqaqi, Abdelaziz. *The Use of Games in EFL: Learn and Play*. Partnership for Learning Follow-on conference Spring 2007, Rabat Morocco. www.udel.edu/eli/2006P4L/aziz2.pdf-30k-view_as_html.
- Hadfield, J. 2003. *Intermediate Grammar Games*. England: Pearson Education Limited. [Http://www.englishclub.com/esl-games/index.html](http://www.englishclub.com/esl-games/index.html). *Simple Grammar Games*. Artikel.
- Little, David. Article. *Centre for Language and Communication Studies*. Presented at Autonomy 2000, University of Helsinki Language Centre, 7-9 September 2000.
- Masluri. 2006. *Implementasi Pembelajaran dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Paper dalam lokakarya di Universitas Muria Kudus tanggal 23 Februari 2006.
- Nunan, David. 1995. *Language Teaching Methodology*. London: Prentice Hall International.
- Rondonuwu. 2006. *Metode-metode Pembelajaran*. Paper disajikan dalam lokakarya di Universitas Muria Kudus. Adapted from Prof. Dr. Walter Klinger, Erziehungswiss, Fakultat der Universitat, Erlagen – Nurnbeg, 1997.

Woodward, Suzanne W. 1997. *Fun with Grammar: Communicative Activities for the Azar Grammar Series*. Contributing Editor Betty Schramper Azar. New Jersey: Prentice Hall Regents.